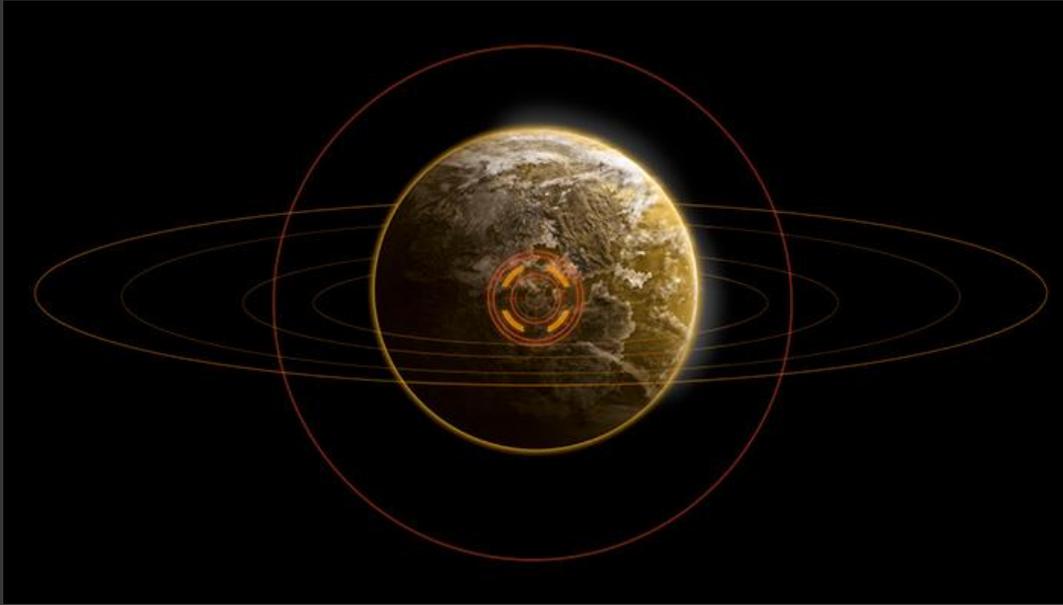




SOMMAIRE

YUÈ MINERALS	3	GRUPE DAVOT.....	15
GĀNG TIE TĀFĀNG.....	4	VURGOK.....	17
ROCAWORKS	6	CHASSEUR TYROK	19
ROCKEATER.....	7	BESTIAIRE DE TAG RAID.....	21
MINESCORP	9	STOORWORM [STOORWORM]	22
STONEBREAKER.....	10	STEINDRAGE [STEINDRAGE]	25
STERLING FORGE.....	12	GURLANAK	27
MEKHANIKAZAK CAVECRAWLER	13	LES CHASSEURS DE MÉGA BÊTES.....	28

Dans un territoire frontalier aride, des hommes et des femmes vêtus d'armures motorisées colossales s'affrontent pour les richesses d'Aube, une planète inhospitalière où seuls les plus forts survivent..



Au Khurland, un territoire inhospitalier et inexploré au sud du continent d'Ariadna, les sociétés minières utilisent des TAG modifiés pour des tâches de prospection, à la recherche du très précieux Teseum. *Travaillant pour des sociétés minières sans scrupules qui ne pensent qu'au profit, ces prospecteurs qui peuvent aussi sortir en armure sont prêts à tuer tous ceux qui se dressent entre eux et leur trésor.*

Il se peut que ces machines blindées, ces TAG dont les mineurs sont équipés, ne suffisent pas et que le prix à payer pour le précieux minerai appelé Teseum soit trop élevé. Cependant, alors que personne ne souhaite finir mangé par un monstre cauchemardesque, ces pilotes de TAG ne sont pas réellement des gens ordinaires. Ils ressentent l'attrait de leur avidité et recherchent une montée d'adrénaline et le frisson de la violence. Ces hommes et ces femmes apprécient la frénésie du combat et l'euphorie après la victoire, quels qu'en soient les risques et les conséquences. Ils testeront toujours la limite de chaque situation ! Et vous ? Êtes-vous comme eux ? Si c'est le cas, prenez votre TAG et partez sur le champ de bataille !

#CBStudioUpdate

Planet Name	Distance from Sun	Orbital Revolution	Rotation	Diameter	Surface Gravity
ARIADNA [DAWN]	0.9 AU	329 DAYS	25 HOURS	1.14 R0	1.05G

192145
45125
254
812.2132.3213

25.5

TAG RAID

YUÈ MINERALS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Yuè Minerals était une société minière yujingyu de taille moyenne qui semblait désireuse de devenir un acteur important lorsqu'elle s'est vu accorder une licence d'exploitation minière par le gouvernement de l'Étatempire pour commencer à forer sur Aube.

GĀNG TIE TĀFĀNG



"Puissance et style combinés dans le rêve de tout fan d'anime."

Développé à partir d'un prototype militaire, le **Tāfāng** (" Landslide ") est un TAG industriel qui ne masque pas ses origines militaires et dont la réactivité est à la hauteur des modèles de compétition d'élite.



Concepts Art

#CBStudioUpdate

INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

TAFANG 塌方 (LANDSLIDE)



MODEL:
GANG TIE M1-K1
COMPANY:
YUE MINERALS



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS BELL

PROSPECTOR



COMPANY:
YUE MINERALS



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS BELL

REMOTE



COMPANY:
YUE MINERALS



ROCAWORKS



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

RocaWorks, une entreprise fondée par des prospecteurs de la Nation Nomade, des vagabonds de l'espace, des anarchistes et des anticonformistes qui n'ont aucun scrupule à recruter des condamnés, dont la peine peut être commuée en échange de l'accomplissement des tâches les plus difficiles à la sueur de leur front.

Les Nomades de Corregidor sont réticents à l'idée de travailler à long terme sur une surface planétaire, craignant que cela n'émousse leur instinct au plus haut point.

La directrice Rodal a eu bien du mal à recruter du personnel pour sa nouvelle division de surface, mais c'est un problème qu'elle a pu résoudre en recourant à une autre des plus grandes ressources de Corregidor : ses condamnés.

ROCKEATER



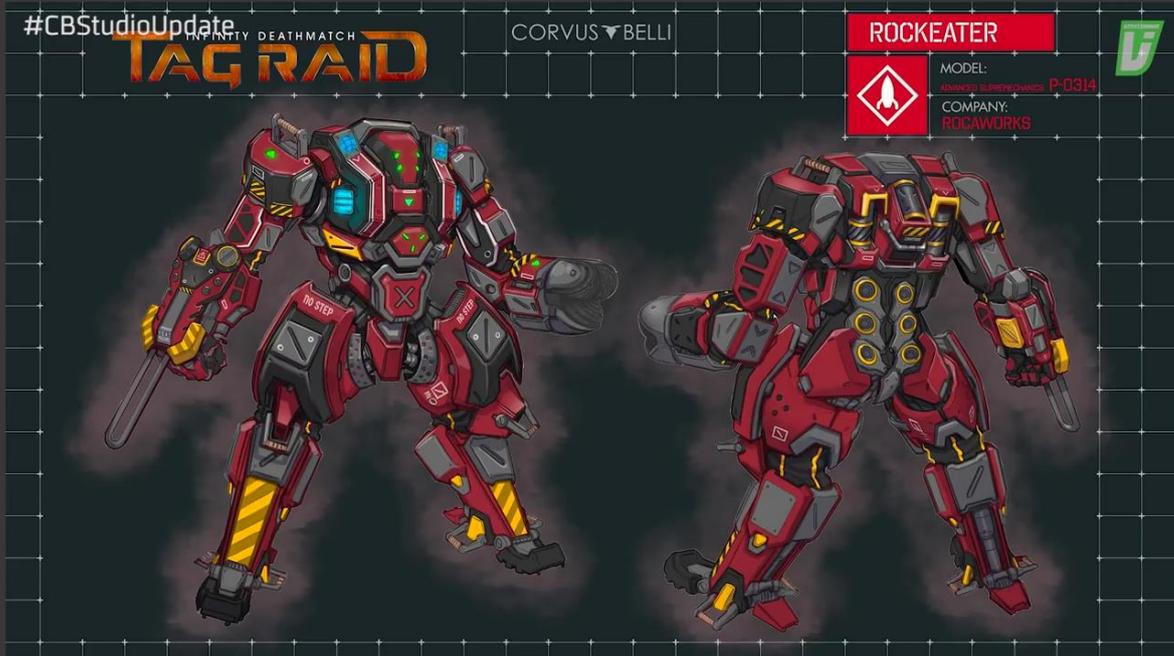
"Une conception robuste et volumineuse pour s'attaquer aux tâches les plus difficiles."

Le **Rockeater** est robuste, comme il sied à un TAG industriel, et il possède une capacité de charge et une puissance qui lui permet de lui faire déflowler ses instincts si mauvais. Il est un excellent exemple de la philosophie commerciale de Nomad : il est robuste, et sa capacité de charge et sa puissance lui permettent de battre à plate couture tout autre TAG industriel qu'il rencontre.

Lors des essais sur le terrain du prototype, destiné aux travailleurs miniers lourds, il fut capable de pulvériser des rochers avec ses poings et avec une telle force qu'ils se transformaient en poussière et disparaissaient, donnant l'impression que le TAG les avait mangés.



Concepts Art



MINESCORP



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Minescorp est la plus grande Corporation minière dans toute la Sphère Humaine, Numéro Une dans le business, un symbole de la puissance industrielle PanOcéanienne. C'est une entreprise impitoyable et tristement célèbre pour sa rapacité. La meilleure technologie au service d'un capitalisme effréné.

Tandis que Moto.Tronica se spécialise dans les modèles High-tech, **Waterchworks (WTW)** se concentre quant à elle sur la production de modèles moyen de gamme plus abordables, mais également plus compétitifs.

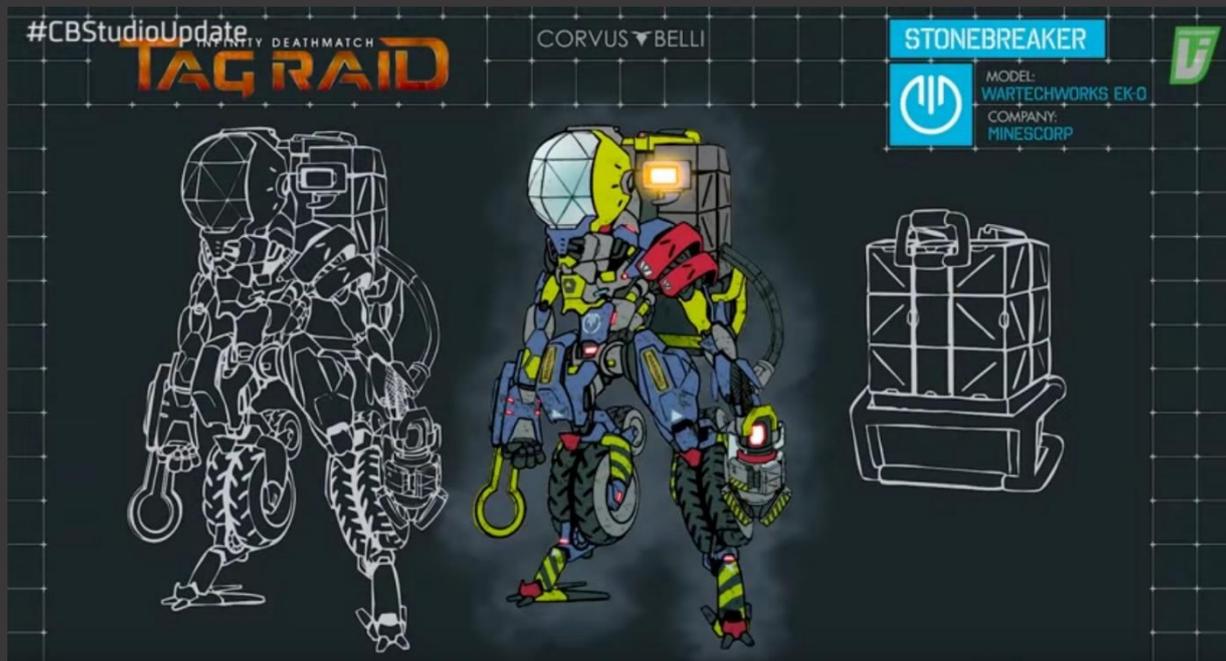
STONEBREAKER



Le TAG le plus avancé que l'on puisse trouver en Khurland, le **StoneBreaker** est une machine vide conduite par un fantôme. Comme il est commandé à distance, son pilote n'est jamais en danger, quel que soit le risque de la tâche.



Concepts Art



STERLING FORGE



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Sterling Forge était une entreprise d'armement calédonienne qui a fait une petite fortune pendant la guerre des clans en vendant des armes à tous les belligérants.

Cette société a cherché des partenaires dans toute la Sphère pour vendre son teseum, se faire un nom sur le marché international et créer une marque qui se révélerait très utile comme outil de marketing.

Sterling Forge - la compagnie minière d'Ariadna, la colonie perdue - sait qu'elle ne peut égaler ses concurrents en termes de technologie de pointe, mais elle peut surmonter ce défaut grâce à sa ténacité. Après tout, c'est la plus grande entreprise basée sur la planète, un monde si hostile que seuls les plus forts survivent.

MEKHANIKAZAK CAVECRAWLER



"Conçu pour ceux qui croient que la taille compte."

Le sol gronde lorsque le **CaveCrawler** se déplace, mais ne vous laissez pas tromper par son look et son design archaïques. Ce tank ambulant porte bien son nom et est bien plus agile que vous ne le pensez.



Concepts Art

#CBStudioUpdate

INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS ▾ BELLI

CAVECRAWLER



MODEL:
MEKHANIKAZAK LAI-K
COMPANY:
STERLING FORGE



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS ▾ BELLI

PROSPECTOR



COMPANY:
STERLING FORGE



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS ▾ BELLI

REMOTE



COMPANY:
STERLING FORGE



GROUPE DAVOT

INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS BELL

MODEL:

COMPANY:



DRAVOT GROUP

Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Le **groupe Dravot** n'est pas la seule entreprise morale engagée dans ces tâches, mais c'est l'une des meilleures dans ce domaine et l'une de celles qui ont le plus grand nombre de contrats avec la force d'agression morale.

Le groupe Dravot est une société dédiée aux opérations de récupération et de sauvetage. L'Armée Combinée a sous-traité son intervention pour atteindre un vaisseau de transport furtif Shasvastii qui s'est écrasé au fin fond du Khurland.

Sa mission est de récupérer ou de détruire toute trace de technologie pouvant aider l'humanité. En apparence, une mission mineure, mais le vaisseau transportait une cargaison dangereuse qui va compliquer les choses. Cette complication insignifiante, cependant, peut être compensée par des bénéfices supplémentaires s'ils parviennent à récupérer du Teseum ou du T-Bezoar sur les cadavres des mineurs en chemin - et s'ils ne sont pas déjà morts.

Et que font les Morats en Ariadna ? Sont-ils vraiment venus ici pour obtenir des minéraux comme le reste des compagnies minières ? En fait, les Morats du groupe Dravot ont un objectif très différent : une navette de transport furtive Shasvastii s'est écrasée quelque part au fin fond du désert connu sous le nom de Khurland. Sa cargaison : une demi-douzaine de Gurlanak que l'armée combinée avait prévu de déposer en terre Antipode.

La simple présence de ces MégaBêtes agressives aurait suffi à provoquer un exode massif des Antipodes sauvages terrifiés vers les zones habitées par les Ariadnais et une nouvelle offensive de ces créatures extraterrestres contre les humains. Le chaos et la confusion causés par les Antipodes déchaînés auraient créé la distraction parfaite pour que l'Armée Combinée puisse sécuriser sa présence sur cette planète. Cependant, sur Aube, il n'y a pas de pire ennemi que la planète elle-même, et les plans de ceux qui l'oublie sont voués à l'échec.



Néanmoins, l'Armée Combinée a engagé Dravot Group, une société de sauvetage Morat, pour trouver le site du crash et récupérer ou détruire toute trace de technologie que les puissances de la Sphère Humaine pourraient utiliser pour rétro-concevoir les dispositifs d'occultation Shasvastii avancés. Soit dit en passant, récupérer des matériaux néomatériaux exotiques serait utile pour la comptabilité du groupe Dravot. Cependant, la mission assignée à cette équipe d'aventuriers et de sauveteurs de Morat n'est pas facile, car ils doivent s'aventurer dans un no man's land hostile, infesté de monstres extrêmement agressifs, et ils risquent également de tomber sur l'une des diverses sociétés minières qui font des affaires dans cette région maudite. Heureusement, il est très probable que les féroces Gurlanak ont été tués dans le crash, bien que, compte tenu de la résistance de ces monstres, certains d'entre eux pourraient encore être en vie, ce qui serait une très mauvaise nouvelle... Les Morat sont aussi forts qu'implacables, mais ces extraterrestres seront-ils capables de survivre aux menaces que le Khurland leur réserve ?

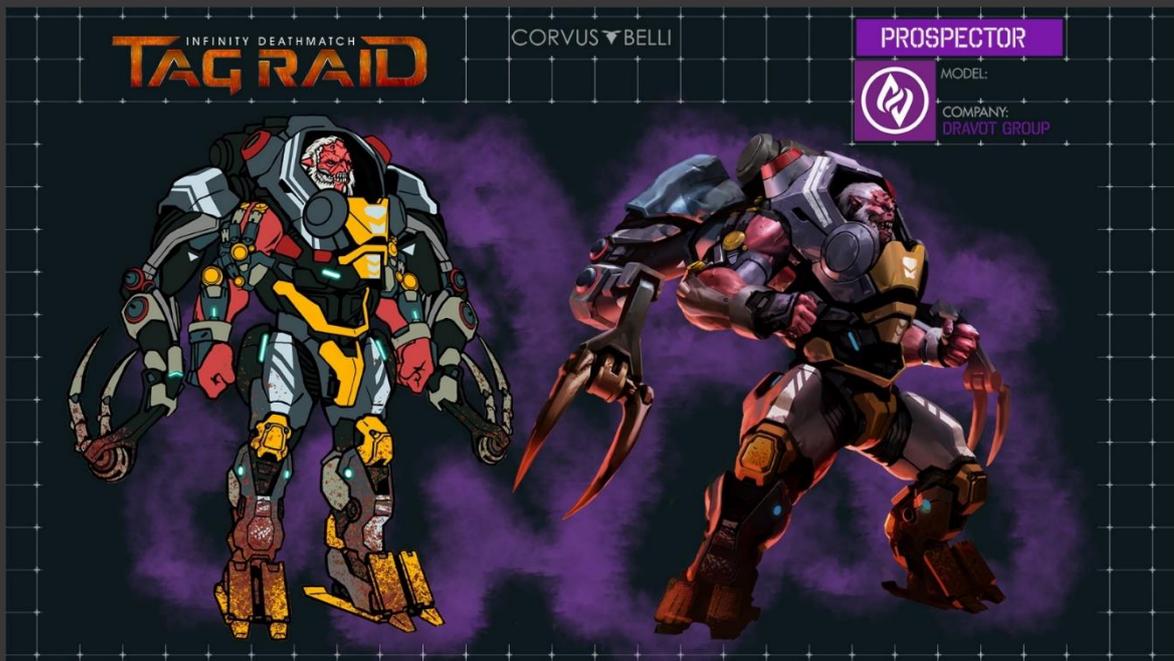
VURGOK



Le **vurgok** peut s'adapter à n'importe quel environnement grâce à ses systèmes modulaires qui lui permettent de fonctionner sous l'eau, dans le vide de l'espace, dans une atmosphère toxique, etc.

Comme il s'agit d'une plate-forme d'armes montée sur un trépied constitué d'une série de chaînes rotatives, il peut se vanter d'une grande adaptabilité à l'environnement, ce qui fait du travail dans le Khurland une promenade de santé.

Concepts Art



CHASSEUR TYROK



Ugarat est une planète de grands prédateurs. On pourrait penser que les Morat sont le véritable prédateur suprême de cette planète, et ils le sont certainement, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Il n'y a pratiquement aucune région de cette planète qui ne possède pas son propre prédateur suprême régional, et la plupart d'entre eux appartiennent à la catégorie des MégaBêtes : des créatures massives, féroce­ment territoriales et aussi dangereuses qu'agressives. Pour survivre et prospérer en tant qu'espèce, les Morat ont dû apprendre à les affronter, et à le faire de manière proactive. Chaque tribu avait donc son propre groupe de chasseurs spécialisés, une classe privilégiée dont les membres avaient une espérance de vie assez courte.

Par pure nécessité, cette caste a survécu aux différentes époques Morat et aux changements sociétaux, devenant finalement des confréries de chasseurs qui dérivait d'un endroit à l'autre, allant là où on avait besoin d'eux, là où une MégaBête s'approchait trop près d'une zone peuplée et s'avérait être un danger pour ses habitants.

Lorsque la Suprématie s'est répandue dans les étoiles, les Morat ont découvert d'autres planètes avec leurs propres MégaBêtes, de sorte que ces confréries sont devenues des entrepreneurs indépendants pour la Force d'agression ainsi que pour les sociétés Morat qui opéraient sous sa protection. De toutes ces confréries, la Tyrok est l'une des plus renommées, car c'est l'une des plus anciennes sociétés ainsi que l'une des plus petites, car elle est la plus exigeante envers ses membres.

Concepts Art



BESTIAIRE DE TAG RAID



Un article de Gutier "Interruptor" Lusquiños

Les Mégabêtes sont des créatures massives originaires du Khurland, une région dont l'évolution de la faune a été affectée par les charges électromagnétiques qui saturent leur environnement.

Leur nature extrêmement agressive, associée à leur taille énorme, en fait une menace mortelle pour la prospection en général et les prospecteurs en particulier.

Le territoire du Khurland est peuplé de redoutables Mégabêtes, et chacune d'entre elles est unique.

STOORWORM [STOORWORM]

INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

STOORWORM



MODEL:
MEGABEAST

COMPANY:
—



CORVUS  BELLI

Originaire du système Aube.

Les éclaireurs du Corps d'Exploration Navale ont donné le nom de "**Stoorworm**" à ce colossal serpent souterrain qui se déplace sous terre comme s'il se déplaçait dans l'eau, secouant le sol sur son passage et émergeant d'endroit où l'on s'y attend le moins pour vous dévorer de ses mâchoires gigantesques.

C'est un ver gigantesque qui surgit sans crier gare des entrailles de la terre et dévore quelques mineurs en chemin, pour ensuite disparaître dans le même trou d'où il est sorti et attaquer à nouveau en quelques secondes - ne laissant que chaos et peur dans la mine.

Le nom vient du ver de stoor, ou Mester Stoor Worm, qui était un gigantesque serpent de mer maléfique du folklore Orcadien, c'est probablement une variante des Orcades du Norse Jörmungandr, également

connu sous le nom de Serpent Midgard, ou serpent du monde, et a été décrit comme un dragon des mers.



Le nom ver Stoor peut être dérivé du vieux norrois Storðar-gandr, un nom alternatif pour Jörmungandr, le serpent monde ou le serpent de Midgard de la mythologie nordique, Stoor ou Stour est un terme utilisé par les Écossais dans la dernière partie du 14ème siècle pour décrire les combats ou les batailles ; il pourrait également être appliqué aux "conflits violents" des événements naturels violents. Des définitions similaires sont données par le Dictionary of the Older Scottish Tongue, comprennent aussi des définitions de grands ; il indique en outre qu'il peut être apparenté au vieux norrois stórr. Il montre stoorworm comme "un serpent monstre, un dragon de mer" en utilisant le conte de Traill Dennison comme base pour la définition.

Concepts Art



STEINDRAGE [STEINDRAGE]



Originaire du système Aube.

Le Steindrage, le dragon de pierre, est une évolution anormale que seul une terre comme le Khurland pouvait faire naître.

Nommé d'après la langue norvégienne : **Steindrage**, ou dragon de pierre, voilà une espèce qui constitue un défi à l'évolution que seule une terre comme le Khurland pouvait donner naissance. Quelle que soit l'arme que vous utiliserez et la vitesse de vos tirs, tous vos coups ricocheront sur les écailles de ce reptile titanesque, et vous devrez alors faire face à son terrible courroux. Petit indice : vous ne survivrez pas.



Le souffle du Steindrage est mortel, corrosif et inéluctable. Les mineurs assez courageux pour affronter ce titan ailé courent le risque d'être aspergés d'acide corrosif et de subir une mort horrible. Comme si

cela ne suffisait pas, cet agent corrosif est persistant. Il peut affecter le terrain et compliquer les déplacements des mineurs même s'ils ont évité d'être recouverts par les crachats corrosifs de cette dangereuse MégaBête.

Le niveau de menace du Steindrage est plus élevé que celui de Storwoorm, et en évoluant, il deviendra encore plus mortel. C'est vrai, vous avez bien lu, tout comme les TAG, les MégaBêtes peuvent aussi évoluer. Priez les dieux des mines que vous ne croisieez aucune de ces créatures ou mégabêtes au Khurland.

Concepts Art



GURLANAK



Originaire du système Aube (Ugarat).

Arrivé sur la planète Aube depuis Ugarat, la planète natale des Morat, dans le cadre de leur stratégie d'invasion, l'énorme Gurlanak est un véritable titan de la nature, une bête des plus dangereuses qui ne connaît d'autre rival que ses propres congénères.

Mais si vous le comparez à ses homologues de la mégafaune, ne laissez pas sa petite taille vous tromper, il est tout aussi dangereux que les autres Mégabêtes. Sa ténacité et sa fureur en feront une force inarrêtable jusqu'à ce qu'il vous dévore tout entier. Et si ce n'est pas lui...



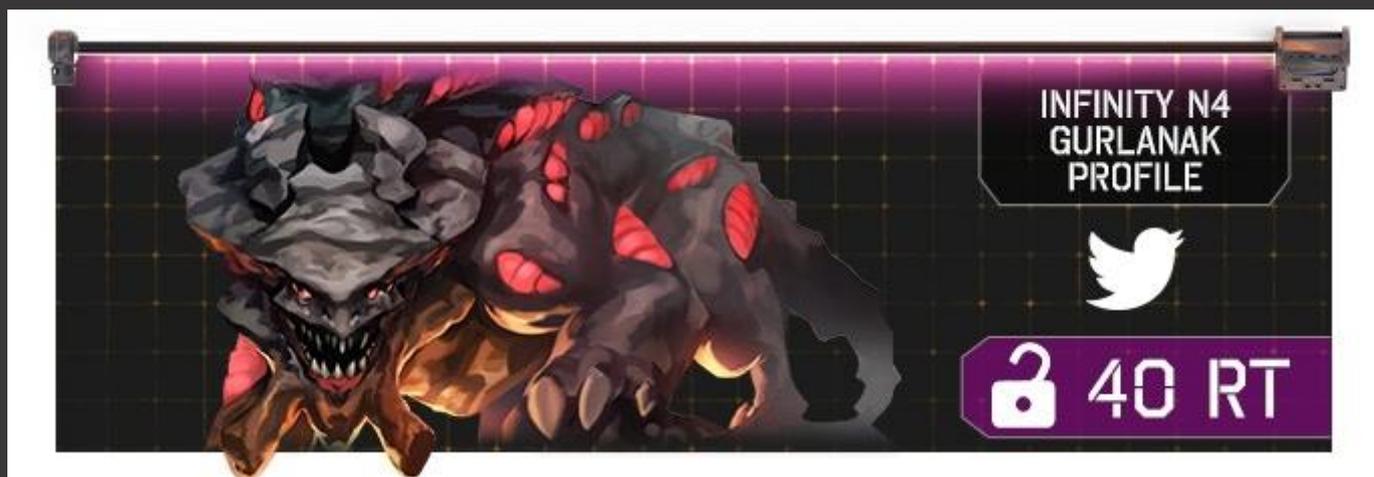
Ce seront des créatures Sasok, et le Gurlanak peut communiquer avec elles. Il fera en sorte que ces petites créatures se joignent à lui dans sa chasse. Et croyez-le, elles sont comme des termites géantes mélangées à des piranhas. Pas bon, pas bon du tout...

LES CHASSEURS DE MÉGA BÊTES



En Khurland, les sociétés minières étaient tombées sur un problème totalement inattendu, qui nécessitait la solution la plus rapide possible. Qui plus est, un problème aux proportions colossales.

Les méga-bêtes gargantuesques représentaient une réelle menace pour les opérations minières du Khurland. Non seulement parce qu'elles mettaient en danger la vie du personnel, qui par ailleurs peut toujours être remplacé, mais aussi parce que ces monstres étaient capables de détruire toutes les installations qu'ils rencontraient.



Par conséquent, pour se débarrasser du problème, il fallait les chasser et les éradiquer avant qu'ils ne puissent mettre en péril la production ou les installations minières. La chasse est une activité qui connaît un nouvel essor grâce à la course à l'espace et à la colonisation de nouvelles planètes. En plus d'être un choix de carrière professionnelle, elle est aussi devenue un passe-temps à la mode dans le jet-set des entreprises. Les cadres pouvaient faire preuve de leur instinct de tueur en chassant d'autres prédateurs. Il n'y a pas un cadre supérieur qui n'ait pas fait un safari privé pour chasser un Cockatrickster sur Paradiso ou un Kythalos sur Acontecimento, des animaux gigantesques également considérés comme des MégaBêtes.

Ainsi, lorsque les premiers rapports de pertes financières dues aux méga-bêtes ont atteint les plus hautes sphères de l'entreprise, la solution proposée par leurs dirigeants a été d'engager ces experts pour faire ce qu'ils faisaient si bien : mettre leur vie en jeu pour éradiquer ces monstres.

Quelques jours plus tard, des hommes et des femmes robustes et résistants ont commencé à se présenter à Port Sulaco, avec leurs grandes armes extravagantes, des sourires en coin et une lueur de satisfaction dans les yeux. Les chasseurs étaient arrivés dans le Khurland, et ils étaient la solution au problème des MégaBêtes.



Il est important de noter que la chasse aux mégabêtes exige plus qu'une simple expertise. Cette activité est si extrême qu'elle nécessite un équipement très spécialisé, et ni les équipements sportifs standard ni les équipements militaires ne font l'affaire. Les meilleurs maîtres-chasseurs fabriquent ou personnalisent leur propre équipement, l'adaptant à leurs techniques de chasse et au style dans lequel ils aiment tuer leurs proies.

Concepts Art



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS BELL

HUNTER



COMPANY:
ROCAWORKS



INFINITY DEATHMATCH
TAG RAID

CORVUS BELL

HUNTER



MODEL:

COMPANY:
MINESCORP

